



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI - SASSARI - - SASSARI

Documento in allegato protocollato in data 22/03/2019

N° di Protocollo - 1528 -

Oggetto: PROGRAMMA DI "TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE 3D" - A.A. 2018/2019

Data Documento: 22/03/2019

Inserito da: Utenza 1500 (PERSONALE DOCENTE)

Sottoclassificazione 1: *FP- fascicolo personale

Sottoclassificazione 2:

Sottoclassificazione 3:

Sottoclassificazione 4:

Mittente\Destinatario: PROF. GAGLIARDUCCI RICCARDO

Mezzo invio\ricezione:

← Con Adobe Acrobat, apertura dell'allegato protocollato mediante il tasto @ della barra a sinistra.

Per le versioni obsolete utilizzare il menu Documenti\Allegati file.

0001528	2019	22032019	1
N° prot.	Anno	Data	1: ent, 2: usc.

I dati saranno conservati e trattati con le garanzie di sicurezza previste dal GDPR - Regolamento UE 2016/679

Tecniche di Modellazione Digitale

Settore disciplinare: Tecnologie per le arti visive, ABTEC 41

Piani di studio di riferimento:

- ⑩ Scultura (caratterizzante – 3° anno)
- ⑩ Arte e media (caratterizzante – 1° anno)
- ⑩ Grafica (integrativa)
- ⑩ Didattica dell'arte (integrativa – 3° anno)
- ⑩ Scenografia (integrativa – 2° anno)

Obiettivi

Il corso si propone di introdurre lo studente all'utilizzo di software di elaborazione tridimensionale e di fornire allo studente le basi per la creazione della scena tridimensionale completa degli attributi fisici e ottici tipici dell'immagine digitale.

Le nozioni apprese permetteranno allo studente di approcciarsi a qualsiasi software di modellazione tridimensionale.

Inoltre il corso mira a sensibilizzare gli studenti sulle problematiche inerenti alle libertà digitali e alla pubblicazione di opere digitali.

Durante il corso verrà utilizzato il software free e open source Blender (www.blender.org).

Programma:

Introduzione a Blender: storia, licenza, interfaccia.

Gli oggetti: le trasformazioni e le selezioni. Il grease pencil.

La mesh: duplicazione e clonazione. Modificare le forme degli oggetti. Gli assi.

Lo shading: normali. Errori durante la modellazione.

Organizzare la scena: parentele, collezioni.

I modificatori.

Topologia di un modello geometrico e organico.

Scolpire in digitale e la stampa tridimensionale.

Gestire i file in Blender: lavorare in gruppo.

Strumenti di generazione avanzati, modificatori, particelle.

Illuminazione, materiali e textures.

Gestione camera e rendering.

Tecniche di post-produzione.

Bibliografia

Manuale di Blender, disponibile al sito web:

<https://docs.blender.org/manual/en/latest/index.html>, ultima consultazione 18/3/2019

FREDERIK STEINMETZ, The Cycles Encyclopedia (e-book), disponibile al sito web:

<https://www.blenderdiplom.com/en/cycles-encyclopedia.html>, ultima consultazione 18/3/2019

JEFFREY A. HOKUN, SUSAN ZWERMAN (a cura di) The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures 2nd Edition, Focal Press, 2015

RICCARDO FALCINELLI, Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo, Giulio Einaudi Editore, 2007

JEF RASKIN, The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems, Addison Wesley, 2000